

PRAVILA I PROPOZICIJE KVIZA „SUPERPOTERA“

„Superpotera“ (u originalu: Beat the Chasers) je licencni takmičarski televizijski kviz znanja u produkciji ITV-a, u kom Takmičar u prvoj samostalnoj igri odgovaranja na pitanja s ponuđenim odgovorima osigurava potencijalnu startnu novčanu nagradu.

Ukoliko je u toku prve samostalne igre uspeo da osigura određeni novčani iznos, Takmičar nastavlja takmičenje u kojem ima priliku da osvoji novčanu nagradu, igrajući protiv dva, tri, četiri ili svih pet Tragača.

I. OPŠTE ODREDBE

„Superpotera“ će se emitovati jednom nedeljno na prvom programu RTS-a, u trajanju do 60 minuta.

Pravo nastupa u „Superpoteri“ imaju svi državljani Republike Srbije sa navršениh 18 (osamnaest) godina i stalnim prebivalištem u Republici Srbiji.

RTS utvrđuje da pravo nastupa u „Superpoteri“ nemaju:

- zaposleni u RTS-u, ni članovi njihovih užih porodica;
- zaposleni u produkcijskoj kući „Adrenalin“ i njihovi spoljni saradnici angažovani na projektu „Superpotera“, ni članovi njihovih užih porodica;
- zaposleni radnici eventualnih sponzora „Superpotere“, ni članovi njihovih užih porodica;
- državljani Republike Srbije sa navršениh 18 (osamnaest) godina i stalnim prebivalištem u Republici Srbiji protiv kojih se vodi ili je u najavi proces krivičnog gonjenja prema odredbama odgovarajućih zakona Republike Srbije.

(Pod pojmom uža porodica smatraju se: roditelji, braća i sestre, supružnici, deca, usvojena deca i unuci, kao i svi članovi zajedničkog domaćinstva navedenih bilo stalnih, bilo stalnih spoljnih i povremenih saradnika TV ekipe angažovane na projektu "Superpotera", kako je gore navedeno.)

Za svaku emisiju "Superpotere" se, prema unapred utvrđenoj proceduri izbora takmičara, bira do 5 (pet) novih potencijalnih kandidata, kao i najviše 2 (dve) zamene (rezerve) potencijalnih kandidata. Takmičari i rezerve su obavezni da prisustvuju svim predradnjama i probama koje prethode snimanju emisije za koju su pozvani.

II. PRAVILA IGRE

"Superpotera" je 60-minutni televizijski kviz sa Voditeljem i publikom u studiju.

Tok igre

Svaki Takmičar ima priliku da osvoji novčanu nagradu ako uspe da pobedi Tragače u naizmeničnoj igri brzih pitanja opšteg znanja.

Igra 1: Takmičar osigurava potencijalni novčani iznos u samostalnoj igri odgovaranja na pitanja s više ponuđenih odgovora.

Igra 2: Pod uslovom da je u toku spomenute samostalne igre uspeo da osigura određeni novčani iznos, Takmičar nastavlja takmičenje u kom ima priliku da osvoji novčanu nagradu u igri protiv dva, tri, četiri ili svih pet Tragača.

Detalji Igre 1 – Osiguravanje novčanog iznosa (The Cash Builder)

- Takmičar odgovara na najviše pet pitanja sa više ponuđenih odgovora.
- Svako pitanje ima tri moguća odgovora od kojih je jedan tačan.

- Takmičar ima 3 sekunde pre nego što mu Voditelj zatraži da saopšti svoj odgovor.
- Takmičar svoj odgovor mora da saopšti Voditelju.
- Takmičar ne sme da troši dodatno vreme na razmišljanje i mora dati svoj odgovor čim to Voditelj zatraži. Ako Takmičar ne ponudi odmah svoj odgovor na zahtev Voditelja, Produkcija može da odluči da je time Takmičar zapravo rekao “dalje” i to će se smatrati netačnim odgovorom. Odluka o utvrđivanju netačnog odgovora je isključivo diskreciono pravo Produkcije.
- Pošto je Takmičar dao svoj odgovor, ne može ga više promeniti.
- Svakim tačnim odgovorom Takmičar osigurava dodatnih 20.000 dinara.
- Ako Takmičar pogrešno odgovori na prvo pitanje sa više ponuđenih odgovora, eliminisan je iz emisije i ne može da pređe na Igru 2. Ako Takmičar tačno odgovori na prvo pitanje sa više ponuđenih odgovora, a pogrešno na drugo, osigurao je iznos od 20.000 dinara i prelazi na Igru 2.
- Takmičar može odgovarati najviše na pet pitanja s više ponuđenih odgovora, tako da je 100.000 dinara maksimalni iznos koji može da zaradi i prenese u Igru 2.

Detalji Uvoda u Igru 2 – Ponude

- Svaki takmičar koji osigura novac u Igru 1 prelazi na Igru 2.
- U Igru 2, Takmičar dobija četiri ponude:
 - Prva ponuda je da igra protiv dva Tragača.
 - Druga ponuda je da igra protiv tri Tragača.
 - Treća ponuda je da igra protiv četiri Tragača.
 - Četvrta ponuda je da igra protiv svih pet Tragača.
- Svaka ponuda sastoji se od dva elementa, a to su vreme i novčani iznos. Pod VREMENOM se podrazumeva vreme u sekundama na satu Tragača, a pod NOVČANIM IZNOSOM novac koji Takmičar osvaja ukoliko pobedi Tragače.

- Novčani iznos u prvoj ponudi uvek je novčani iznos koji je Takmičar osigurao u Igru 1. Generalno, VREME na satu Tragača i NOVČANI IZNOS povećavaće se sa svakom sledećom ponudom, ali ponekad mogu ostati isti.
- Sve ponude će biti date prema diskrecionoj odluci Produkcije i o njima se ne može pregovarati.
- Nakon što Takmičar dobije sve četiri ponude, svoj izbor mora jasno saopštiti Voditelju.
- Takmičar može odabrati samo jednu ponudu i ne može se predomisлити.
- Nakon što Takmičar odabere ponudu, prelazi na Igru 2.

Detalji Igre 2 – Pobedi Tragače

Nakon što Takmičar odabere ponudu, bori se protiv Tragača na sledeći način:

- Takmičar će na svom satu uvek imati vreme od 60 sekundi.
- Tragači će na svom satu imati vreme određeno ponudom koju je Takmičar odabrao.
- Takmičaru će biti postavljeno prvo pitanje.
- Takmičarevo vreme počinje da teče čim Voditelj počne da čita Takmičaru prvo pitanje.
- Kada Takmičar da tačan odgovor, njegov sat se zaustavlja, a pokreće će se sat Tragača.
- Voditelj neće postaviti drugo pitanje sve dok Takmičar ne odgovori na prvo pitanje ili ne kaže “dalje”.
- Ako Takmičar kaže “dalje” ili netačno odgovori na prvo pitanje, njegovo vreme nastavlja da teče i Voditelj će mu postaviti drugo pitanje.
- Takmičaru će biti postavljana pitanja sve dok ne ponudi tačan odgovor.
- Nakon što Takmičar ponudi tačan odgovor, Voditelj će postaviti pitanje Tragačima.

- Vreme Tragača počće da teče čim Voditelj počne da čita prvo pitanje namenjeno Tragačima.
- Kada jedan od Tragača ponudi tačan odgovor, njihovo vreme se zaustavlja, a Takmičarevo se ponovo pokreće.
- Ako neko od Tragača kaže “dalje” ili netačno odgovori, vreme Tragača nastavlja da teče i Voditelj će postavljati pitanja sve dok Tragači ne ponude tačan odgovor.
- Igra se nastavlja na opisani način sve dok jednoj strani ne istekne vreme.
- Tragači rade kao tim, ali moraju pojedinačno da pritisnu taster kako bi ponudili odgovor i moraju da čekaju da njihovo ime bude prozvano pre nego što daju svoj odgovor.
- Ako Tragač odgovori pre nego što se prijavi tasterom, to će se smatrati odgovorom pre prijave i taj odgovor neće biti prihvaćen, čak i ako je tačan.
- Ako Tragač odgovori pre nego što se prijavi tasterom, a zatim se na istom pitanju drugi Tragač prijavi i da isti odgovor, oba odgovora će se smatrati netačnim.
- Ako neki Tragač, osim Tragača čije je ime prozvano, odgovori na pitanje, odgovor će se računati kao pogrešan odgovor Tragača i neće biti prihvaćen, čak i ako je tačan.
- Ako Tragač koji se prijavio tasterom ne odgovori, netačno odgovori ili odluči da kaže “dalje”, ostali Tragači nemaju priliku da odgovoraju na isto pitanje. Voditelj će dati tačan odgovor na to pitanje i početi da čita sledeće.
- Voditelj, dakle, neće preći na sledeće pitanje dok se jedan od Tragača ne prijavi i nakon prijave ponudi odgovor ili odluči da kaže “dalje”.
- Ako Takmičar ili Tragač ponude odgovore posle isteka vremena, ti odgovori neće biti prihvaćeni kao važeći.
- Ako Takmičar ili Tragač ne čuju pitanje kako treba, mogu da zatraže da im se to pitanje ponovi.
- Sva pitanja koja je sastavio autorski tim proverena su u najmanje dva (2) nezavisna izvora.
- Igra se završava kada istekne vreme Takmičara ili Tragača:

- ako pre istekne vreme na Takmičarevom satu, on odlazi kući bez novca.
- ako pre istekne vreme na satu Tragača, Takmičar osvaja novčani iznos naveden u ponudi koju je odabrao.

Opšte

Emisija se snima u određenom broju termina snimanja. Takmičaru se termin dodjeljuje prema unapred utvrđenom planu snimanja. Takmičaru nije garantovano da će igrati u dodeljenom terminu. Prema odluci Produkcije, Takmičar se može prebaciti u neki drugi termin. Produkcija zadržava pravo da ne emituje nastup Takmičara.

Takmičari po dolasku u studio moraju odmah predati sve komunikacijske uređaje (uključujući mobilne telefone, prenosne kompjutere, tablete, pametne satove i sve ostalo što ima internet konekciju). Uređaji će im biti vraćeni po završetku snimanja. Svi Takmičari koji ne predaju takve uređaje mogu, prema odluci Produkcije, biti diskvalifikovani iz učešća u emisiji.

III. IZBOR TAKMIČARA

Postupak prijavljivanja

Takmičari se za kviz "Supertpotera" prijavljuju popunjavanjem upitnika koji je dostupan na internet stranicama www.rts.rs i adrenal-in.co.rs

Nakon što se kandidati prijave na ovaj način, produkcija će stupiti u kontakt s njima radi telefonskog testiranja i dopune podataka iz upitnika. Tom prilikom će im biti zatraženo i video predstavljanje u trajanju od 60 sekundi.

Opšte odredbe o izboru takmičara

Svi odabrani Takmičari i Rezerve su na dan snimanja emisije dužni da dođu u tačno utvrđeno vreme. Na snimanje moraju poneti važeći dokument sa fotografijom. Ukoliko se utvrdi da je potencijalni Takmičar dao nepotpune

ili netačne podatke (državljanstvo, starost, rodbinske veze, krivično gonjenje, itd.), produkcija će odmah diskvalifikovati takmičara iz emisije.

Svi izabrani Takmičari i Rezerve dužni su da daju pismene izjave da su im poznata Pravila i propozicije kviza “Superpotera” i da će ih se tokom takmičenja u potpunosti pridržavati.

Produkcija dodatno može da donese odluku o diskvalifikaciji Takmičara koji se ponaša neprikladno.

Ako Produkcija donese odluku o diskvalifikaciji ili udaljavanju određenog Takmičara, na njegovo mesto će doći jedna od prethodno izabranih rezervi. Odluku o tome ko će od rezervnih Takmičara zameniti diskvalifikovanog Takmičara donosi produkcija.

IV. NAGRADE

Sve nagrade osvojene u kvizu znanja Superpotera pojedinačno se uplaćuju Takmičarima na njihov tekući račun u nekoj od banaka u Republici Srbiji.

Sve nagrade osvojene u kvizu “Superpotera” su oporezive u skladu sa zakonima Republike Srbije i isplaćuju se u neto iznosu.

“Adrenalin” produkcija, kao organizator takmičenja u kvizu znanja “Superpotera”, obavezuje se da će osvojene nagrade isplatiti takmičarima u roku od 60 dana od dana emitovanja emisije u kojoj je takmičar osvojio nagradu.

V. ZAVRŠNE ODREDBE

Ako Takmičar smatra da tokom snimanja emisije nešto nije bilo u skladu s odredbama ovih Pravila i propozicija, ili da je oštećen zbog nepoštovanja tih odredbi, dužan je da odmah, na licu mesta, reaguje i zatraži objašnjenje ili intervenciju produkcije i voditelja, jer će se u protivnom smatrati da takmičar nema primedbe na regularnost takmičenja.

Ukoliko tokom snimanja dođe do bilo kakvih tehničkih problema, uticaja bilo koje više sile ili manjkavosti koje onemogućavaju odvijanje igre prema ovim Pravilima i propozicijama, unapred se utvrđuje nadležnost Redakcije da odluči o načinu rešavanja problema.

Pošto se nedostaci ili problemi utvrde i otklone, produkcija na licu mesta može da donese odluku da se snimanje nastavi od mesta gde je prekinuto. Takođe, produkcija može da donese odluku o poništenju dela snimanja i vraćanju Takmičara korak unazad, pa čak i odluku o kretanju iz početka, sa novim pitanjima.

Takmičenje se nakon toga nastavlja prema istim Pravilima i propozicijama.

U svim eventualnim spornim situacijama tokom takmičenja (snimanja emisije), odluke produkcije su meritorne.

Produkcija zadržava pravo izmena i dopuna Pravila kviza.